

# アニメーションにおけるメタモルフォシスの役割と作用： プリート・パルン及びミシェル・クルノワイエ作品と 諸視覚芸術の比較分析

The Role and Action of Metamorphosis in Animation:  
A Comparative Analysis of the Works of Priit Pärn and Michèle Cournoyer, and  
Other Visual Arts

---

有持 旭  
ARIMOCHI Akira

“Metamorphosis” in animation is the expression of the transformation or alteration of form, as opposed to movements such as walking or talking, and is a characteristic of animation that is often cited to broadly distinguish it from live-action films. However, I have seen few works that specifically discuss this expression, which should be widely known. What is the significance of metamorphosis in animation in the first place? Inspired by these questions, this paper examines “what is metamorphosis?” As a means of finding an answer, the role of metamorphosis expression is analysed by paying attention to “the physicality of metamorphosing forms,” involving not only animation but also the visual arts around surrealism. For example, it reinterprets Priit Pärn’s *...ja teeb trikke* and Michèle Cournoyer’s *The Hat*. To do that, dealing with the concepts of “Rhizome” and “Body without Organs” are used as support. By wandering in thought from creative and visual deformation to the raw deformation of the experiential body, I attempt to clarify the relationship between metamorphosis and embodiment in animation.

## 序論

本文のテーマは、アニメーション作品であるプリート・パルンの『いたずらする』とミシェル・クルノワイエの『The Hat』におけるメタモルフォシス表現の役割と作用、である。

## -アニメーション史におけるメタモルフォシス表現の従来の学術体系

アニメーションは「アニメ」という語源によって、生命や動き、時間を作り出す映像表現だと言われてきた。アニメーションにはイラストレーションやマンガなどの諸視覚芸術と同様にメタモルフォシス<sup>(1)</sup>（変形／変容／変態）という表現がある。メタモルフォシスは、日本のアニメーション

教育の基礎演習として初期に導入されることもあってアカデミアでも馴染深い。それは、あるモチーフが別のものに姿を変えること、そして、その過程では現実にはあり得ない創造的な動きが生成されることを意味する。アブ・アイワークスとウォルト・ディズニーによって制作された『蒸気船ウィリー』(1928)に初登場したミッキーのような「形態の伸縮」という一時的な変形だけでなく、人から猫に、猫から家のように変態することもメタモルフォシスである。これは実写映画では表現できないため、ループや自由自在な視点、素材の質感などと並び、アニメーション特有の映像表現だと言われている<sup>(2)</sup>。メタモルフォシスはアニメーション史のなかで起源的な位置付けにある作品<sup>(3)</sup>、エミール・コールの『ファンタスマゴリー』(1908)やウィンザー・マッケイの『ニューヨーク・ヘラルド誌の有名漫画家ウィンザー・マッケイと彼の動く漫画』(1911)ですでに確認できる表現である。アニメーションを愛する世界中の鑑賞者は、多くのアニメーション作品でメタモルフォシスによってモチーフのフォルムが変形や変態していくのを長い年月観続けてきたわけである。

アニメーション創世記からすでに用いられてきた表現であるためか、そもそもなぜ変態するのか／しなければいけないのか、このことは学術的にあまり追求されてこられなかった。なぜかメタモルフォシスは、アニメーション表現のなかでその存在を疑われずに受け入れられている。アニメーション史やアニメーション教育の現場においてメタモルフォシスは広く知られているにも関わらず、複数の作品を適例として挙げ、歴史に沿いながら具体的に技法や物語について深長に論じたものをほとんど見かけられないのは意外なことである。もちろん、アニメーションに関する議論や発言がなされる場で、メタモルフォシスという言葉は多く見聞される。例えば、ある映画祭カタログに記載された作品解説文や、ある学会のある口頭発表の中で作品紹介のために軽く触れただけのものや、SNSやブログなどでメモのように書かれたものがある。しかし、本文では先行研究としてこれらを位置付ける立場を取っていない。

本文では以下の主要なものを先行研究として位置付けている。まず、セルゲイ・エイゼンシュテインの未完に終わった「ディズニー」では、メタモルフォシスは「原形質性」という別の言葉で表された<sup>(4)</sup>。この原形質性や可塑性に焦点を当てた論<sup>(5)</sup>は、その論に関する論考である。また、メタモルフォシス表現を用いている作家に関する論考<sup>(6)</sup>もある。さらに、東京藝術大学大学院の公開講座(2018、2019)でメタモルフォシス作品の表象に関する解説が作家ミシェル・クルノワイエヤボリス・ラベ本人からなされた。クルノワイエヤラベの作品には、女性の記憶と身体の関係や生態の進化が物語構造を明瞭に形成しているが、いずれも個々の作家性という言説のなかで留まっている。近年の最も拡張的な論考は、玩具と奇術の歴史から「魔術」という言葉を用いてメタモルフォシスの特性を論じたものであろう<sup>(7)</sup>。こうした、これまでの論考の特徴は映像史の枠を出ていないことであるが、エイゼンシュテインの論は初期のものでありながらも、概略的にはあるが諸視覚芸術を巻き込んだ拡張性を持っていた。例えば、J. J. グランヴィルの風刺画及び挿絵やルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』などについて言及されている。そのため、現在確認できるメタモルフォシスに関する研究の多くが、彼の論に関する論考であるのは必然的なことのように思われる。本文でも彼の論を重要な先行研究として意識するが、できうる限り新たな視点を導入させて、論考にさ

らなる具体性と拡張性を持たせたいと考えている。

## - テーマの動機

近年の技術革新によって、絵画、写真、実写映画、実験映像、アニメーションが、メタモルフォシスという特徴をさらに無尽蔵に横断していることはすでに周知されているが、ただ、「アニメーション=生命を作り出すこと」という古典的なキャッチフレーズに合わせて考えるならば、メタモルフォシスは何かの生命、何かの動き、時間、もしくはそれらに付随したものということになろう。それは例えば、石や布、二次元空間の立方体なども含まれ、如何なるモチーフも生きているキャラクターとして表現される。こうしたことから、アニメーションのメタモルフォシスにはすでに何かしらの「身体性」が含まれていると考えることができるのではないだろうか。身体の性質は、その本質からして生物の相互作用に関する生態学や生物構造の形態学といった哲学と密接に関係している。そのためアニメーションにおけるメタモルフォシス表現と生物の相互作用の関係や、メタモルフォシス表現と生物構造の関係の受容は注目されるべき観点だと考えられる。

他方で、アニメーションで何かの形態が変形や変態するとシュルレアリスム的だと指摘されることがある。その解釈はどこから来るのか。また、前述したように、エイゼンシュテインの論にはシュルレアリストに影響を与えたグランヴィルの絵や『不思議の国のアリス』が原形質性の解説のために引用されている。しかし、この原形質性がどの程度シュルレアリスムに反映されたのか、その記述までは至っていない。例えば、ダリの絵に見られる曲がった時計である。このように、シュルレアリスムがアニメーションのメタモルフォシスと深い関係にあることはエイゼンシュテインによって示唆されているが、なぜ形態が変態する必要があるのか、変形/変容/変態した結果何が表現できるのか、物語とどう関係があるのか、テーマとどう関係があるのか、絵を描くこととどう関係があるのか、など様々な問いが残されている。そうしたなか、筆者はこれまでに、アニメーション史におけるシュルレアリスム受容の研究や、シュルレアリスムの手法を応用した作品制作の経験によって、アニメーションとシュルレアリスムの近親性に関するいくつかの研究成果を得てきた。これらによって、双方の関係性から浮き彫りになった「メタモルフォシスは単なるフォルムの移行だけではなく、別の何かも表現しているのではないか」という関心が生まれたのである。

## - 問題と方法の提示

「生命」を語源とするアニメーションのメタモルフォシスに関する多くの問いに対し、本文では、絵画やドローイングなど視覚芸術を交えて「身体性」に注目することで、メタモルフォシスを解明できるのではないかと考えた。考察のために、アニメーション作品『いたづらする』と『The Hat』におけるメタモルフォシス表現、及び諸視覚芸術におけるメタモルフォシス表現を適例としてあげる。それらの作品を比較分析し考察するために、様々な領域を横断するジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリによる『千のプラトー』の「リゾーム」と「器官なき身体」の哲学を援用する。こうして、メタモルフォシスの意味と役割を、映像史の外からの視点を持って、さらに原形質性や魔術とは別

のベクトル、つまり身体性によってメタモルフォシスの再解釈を試みる。そして、メタモルフォシスの役割及び作用とは何かという主問へ向かう。

「リゾーム」と「器官なき身体」の簡潔で十分な解説は難しいように思う。本文では、まず専門書籍から一部を引用させていただき、本論のなかで、メタモルフォシスと交えた考察を記すことにする。

リゾーム：「根という根源的な統一性や中心をもたず、それでいて、完全に機能するシステムの一つのかたちをリゾームという概念によって考えようとしているのだ。[…]非中心化され「ひらかれたシステム」のポジティブな構築である。[…]システム内での自由で横断的な接続であり、それによって生じる異種混交状態である。[…]リゾームは自分にあたりやすい要素が接続されるか、切り離されるかするたびに、「必然的に性質＝本質を変える多様体」だということである<sup>(8)</sup>。」(下線強調は筆者)

器官なき身体：「強度のみが循環する場としての身体＝物体のことであり、強度はその上で、「多数の身体＝物体を横切り多数の身体の中で他のすべての強度に浸透する」ものとなるだろう。[…]器官なき身体が示しているのは、世界は完全に安定し静止しているのではなく、また無秩序なのでもなく、あるきっかけがあればふたたび分化を開始し環境を変化させるような「無数の準安定的な停止状態」にある、ということなのである。器官なき身体とは、すでに形成されたものとは異なるものを生み出しうるこの「実験の場」、いまだ実現されておらずかたちももたない変化への潜在的な力に与えられた名にほかならない<sup>(9)</sup>。」(下線強調は筆者)

このような『千のプラトー』によるいくつかの概念は、明確な始まりや終わりのないあいだまたは中間を提示しているわけであるが、この特性はオウィディウスの『変身物語』にあるピュタゴラスの教説との類似点があると考えられる。次のものはピュタゴラスの教説の一部を抜粋したものである。この文章には、メタモルフォシスの解釈に時間や身体性が内包されている。こうした考えをまずは頭の片隅に置き、本文において変態するフォルムの身体性について考察していく。

万物は変転するが、何ひとつとして滅びはしない。魂は、さまよい、こちらからあちらへ、あちらからこちらへと移動して、気にいったからだに住みつく。獣から人間のからだへ、われわれ人間から獣へと移り、けっして滅びはしないのだ。[…]いつも同じ形をたもつことはできない[…]この世界に、恒常的なものはないのだ。万物は流転し、万象は、移り変わるようにできている。『時』さえも、たえず動きながら過ぎてゆく。[…]時間も、追われながら、同時に追ってゆく。こうして、それは、つねに新しい。以前にあったものは捨て去られ、いまだなかったものがあらわれるからだ。そして、この運動の全体が、あらた

めてくり返される<sup>(10)</sup>。

## 1. 創造的かつ視覚的に変態するフォルム

第一章では、アニメーション作家プリート・パルンのメタモルフォシスを分析した後に、視覚芸術の挿絵及び絵画によるメタモルフォシスを分析し、双方を比較しつつ、いくつかの副問について考察する。

まず、今日において世界的に著名なアニメーション監督の山村浩二がメタモルフォシスについて簡潔に述べた文章を確認しておく。この説明は、メタモルフォシスが必ずしも物語やキャラクターに対して生物としての身振りを有しているわけではないことを示唆しているように思われる。もしかすると、メタモルフォシスは不定形かつ深層的で見えにくいものかもしれない。ここで重要なことは、「現実世界ではあり得ない」ということ、「全く脈絡のないもの」ということ、そしてそれらを「イメージの力で繋ぐ」ということであろう。これらの要素には、すでにシュルレアリスム的な強度（例えば、ピエール・ルヴェルディのイマージュ論や、デベイズマンや優美な死骸という手法との類似性）がある。こうしたことを踏まえて作品の分析を行っていく。

アニメーションの「動き」はいくつかに分類できます。走ったり、投げたりといった「動作」や「仕草」、顔や手などの細かい「表情」。さらにアニメーションのもう一つの大きな要素として「変形」というものがあります。現実にはあり得ない形の変化、一つのものから別のものへ「変身」していく、これはアニメーション特有の表現で、「メタモルフォーゼ」ともいいます。[...] 現実世界ではあり得ないまったく脈絡のないものをイメージの力でつなげていきます<sup>(11)</sup>。

### - プリート・パルン

ここでの問いは、プリート・パルンの『いたずらする / ... ja teeb trikke<sup>(12)</sup>』（1978）におけるメタモルフォシスとは何か、である。この問いのために、キャラクターの身体性に注目しながら変形／変態の役割について考察していく。

エストニア・アニメーションを牽引し続けている元生物学者でありエストニアのシュルレアリスム・グループのリーダーであったパルンが、初期に制作した『いたずらする』にもメタモルフォシスが多用されている。パルン自身、この作品はメタモルフォシスがやりたくて作った作品だ<sup>(13)</sup>と述べている。パルンはロジカルな物語構造を使い、ソ連時代の社会風刺をユーモアによって揶揄したアニメーションで世界的に知られているが、1970年代の作品には不条理なナラティブはまだ存在していない。

作品内容は、緑色の小さなクマが様々な別の生き物や生物でもないモノに変態して、周りの生き物に迷惑をかけるが、最後は、その変身能力を個の特技としてみんなから認めてもらえるという物

語構造になっている。作品の舞台は平面的なコラージュでできており、物質の質感は全く無く、かろうじて建物や丘などの形態が認識できる。つまり、現実的ではないということだけ分かる、ポップ<sup>(14)</sup>なヴィジュアルであり、おおよそヒッピー的であり夢や架空の場所だと解釈できる。

1995年、エストニアの詩人ハッソ・クルルは、パルン作品全てにドゥルーズとガタリの提案した概念「分裂分析」や「リゾーム」の傾向がある<sup>(15)</sup>と述べている。こうした指摘は、『いたずらする』においてテレビやリング、鳥へと変態する主人公のクマが、自らの身体を振動させ妙な形をした生き物たちがいる断続的かつ多面的な社会と積極的に関わろうとする点を取り上げているのだと思われる。「リゾーム」とは中心を持たない開かれたトポスだとし、「器官なき身体」とはフォルムを持たない変化への潜在的な力だとするならば、これらとメタモルフォシスの関係は、概念と具現の密接した相関性があると言える。例えば、人がAからB地点に歩くアニメーションがあった場合、それを逆再生したら、足や手の動きが正常ではない妙なことになる。しかし『いたずらする』のメタモルフォシスの動きの場合、AからBへの移行は逆再生しても違和感がないものになっている。行ったり来たりすることが可能な表現であり、クマの動きだけ見ると時間の流れる方向すら曖昧になる。これらは第二章で後述するアニメーション『The Hat』とは異なるメタモルフォシスの特徴である。つまり、「器官なき身体」や「リゾーム」のごとく、入口は決まっておらず、どこからでも接続し再生できるということが、メタモルフォシスの本質の一つである、ということがこの作品に対する分析である。変態する緑色のクマはこうした変態をいとも簡単にやってのけ、アニメーションのトリックスター（奇遇か意図的かは不明だが、原題にはこの「トリック」という意味の語が使われている）として作品構造の核となっている。

『いたずらする』の主人公である緑色のクマのキャラクターにおける身体性に注目し、メタモルフォシスの役割を見てきた。この作品には、変形よりも変態が多く描かれており、それは形遊びであったり、シーンを繋いで物語を展開させるための動機（つまり、変態していたずらして追いかけられる構成）、さらに、場の形成と運動の方向性を多様にさせているということが分かった。『いたずらする』における「イメージの力」とは、身体の伸縮ではなく、もっと発展的な変形、つまり「リゾーム」や「器官なき身体」のような変態のことであると解釈できる。

## -J.J. グランヴィル

ここでの問いは、パルンのアニメーション作品『いたずらする』のメタモルフォシスと、1枚の絵のなかで変形／変態するフォルムとの違いは何か、である。解答のために、創造的かつ視覚的に変態するフォルムによる「擬人化」と「併置」について考察していく。そのために、J. J. グランヴィルが『もう一つの世界』（1844）で描いた挿絵の一つ『眠り／DU SOMMEIL』を『いたずらする』の比較対象とする。

エイゼンシュテインは「ディズニー」の記述で、変形する身体の伸縮性について、『蒸気船ウィリー』と葛飾北斎や牧墨僊が描く芸妓が妖怪<sup>(16)</sup>のように腕や首を伸ばしているイメージを比較している。また、擬人化について、ディズニー・カンパニー作品『人魚の踊り』（1938）に対し、ルイス・

キャロルの『不思議の国のアリス』やグランヴィルも挿絵を描いたことがある、動物を擬人化した寓話集『ラ・フォンテーヌの寓話』(1668)を照らし合わせようとしている。例えば、『人魚の踊り』について書かれた箇所を確認すると、「縞模様の魚は虎に変形させられ、[...] タコはゾウに変わる。魚は——ロバに<sup>(17)</sup>。」とある。ここだけ読むと、まるでタコからゾウに変態しているような書かれ方だが、実際はそうではない。タコがゾウのように歩いている様子のことを述べているに過ぎず、動物が別の動物を模倣しているだけであり、今まさに目の前で形態が変わっていくという、変形／変態表現としてのメタモルフォシスの特徴とは大きく異なるものである。彼の論は、形態の伸縮もしくは擬人化による変身／変容に焦点を当てていると考えられる。しかし、これは先に述べたような1枚の挿絵でも可能な表現である。時間を伴うからこそ明確な視覚効果が得られるアニメーション特有の「変態」に関してはほとんど触れられていない。つまりそれは、山村が言うような、全く関係ないものを繋げられる特性のことである。

グランヴィルが活躍した19世紀のフランスでは、文学と絵が接近していた。『ラ・フォンテーヌの寓話』(1838-40)や『動物たちの私生活・公生活情景』(1842)、『もう一つの世界』(1844)は、彼が挿絵を描いた有名なものである。グランヴィルが描いていた絵は、ゴヤの作品のような風刺や奇妙なものたちであった<sup>(18)</sup>。古くからの神話や魔術、宗教への眼差しが、不条理なものや神秘的なものへの関心へと派生した時代と国である。それらがやがて夢や幻想世界を描写することへ展開し、その後シュルレアリスムに発展していったと考えられる。例えば、ゴヤの絵画『理性の眠りは怪物を生む』(1799)のキャプションに書かれた「理性に放棄された幻想は信じ難い怪物を生む。理性と結びついて幻想は芸術の母であり驚異の起源である<sup>(19)</sup>。」という言葉は、シュルレアリスムに影響を与えるべく強い響きを持っている。

元版手彩色による木口木版画で描かれた『もう一つの世界』には次のような長い副題がついている。「変容、幻想、化身、上昇、移動、探検、遍歴、周遊、滞在、宇宙創成論、幻影、夢想、悪ふざけ、冗談、気まぐれ、変身、動物変身、鉱物変身、輪廻転生、死後神格化、その他」、これらにもゴヤの言葉と同様にシュルレアリスムを感化させた要素がある。さらに、アニメーションを語る際に用いられる用語と共通するものも多く含まれている。実際、グランヴィル没後100年以上経った1953年に雑誌『ビザール』が刊行された際、このシュルレアリスム色の濃い雑誌でグランヴィル特集号が組まれた。このことは、やはり彼がシュルレアリスムの先駆として認知されていたことにはほかにならない。一般的に、シュルレアリスムの多くの活動に対して自動記述や夢、無意識、フロッタージュ等の技法がその特徴として認知されている。しかしながら、シュルレアリスム創始者であるアンドレ・ブルトンや他のシュルレアリストらが、その活動の中でグランヴィルの先駆的な「幻想世界」や「連想的な形態と意味の自由転化」に注目し彼を再評価したことは、視覚芸術における変態表現やアニメーションにおけるメタモルフォシスを知るため、再確認し布石を打つべき点であろう。なぜなら、1865年に『不思議の国のアリス』の初版が出ているが、それより先に『もう一つの世界』で植物などが擬人化された絵をグランヴィルがすでに描いているからである。グランヴィル同様に風刺画家であったジョン・テニエルに、グランヴィル受容を見い出すことも可能だが、今は推論を出さない。

しかし、同時代性はそれまでの時代の潮流からすると十分に考えられる。

メタモルフォシスのなかの一つの身体性として「擬人化」という視点で見れば、グランヴィル作品の多くは、シュルレアリスムに影響を与えた存在でありながら、エイゼンシュテインの「ディズニー」に原形質性(=メタモルフォシス)として引用されている、ということになる。つまり、シュルレアリスム(幻想や夢、変容、異なる二つ以上のイメージの接近など)は、グランヴィルとメタモルフォシスをトライアングルで繋ぐものであると言えるだろう。

このトライアングルの中心にあるかもしれない一つの要素として眠りが考えられる。『もう一つの世界』には「眠りのメタモルフォシス」のセクションで挿絵『眠り』が掲載されている。まるで、眠りや夢という身体の生理的な状態とメタモルフォシスとの関連性がすでに予見されているかのようである。加えて、エイゼンシュテインは「ディズニーは苦しみ不幸な人々、抑圧され恵まれない人々にとって素晴らしい子守唄である […] 黄金の夢<sup>(20)</sup>」と述べている。子守唄や夢という言葉から「眠り」を連想せざるを得ない。『眠り』には、鳥の翼や花、亡き妻アンリエットの姿が併置されている。この絵は、前述した起源的な位置付けにある作品——ショーヴェなどの洞窟壁画やプラキシノスコープ(1877)などの玩具、12世紀に描かれた信貴山縁起絵巻などの絵巻物など——に並び、アニメーションの起源とされる一つとして挙げられることがある。その理由は、ミッキーのような身体が伸縮する変形ではなく、併置された花と女性の間を創造性と視覚性が援護してアニメーション的にイメージの生成運動が脳内で起こるためである。それはまるで人が眠っている間に見る夢の生成と再生に似ている。変形や変身という形式を用いた「擬人化」という手法は、作り上げられた世界を表現する。その一方で、『眠り』は現実とは異なる世界(夢か死後の世界か現実とは少しズレた超現実か)に行く途中を表現しており、そこで変態するフォルムは、明らかに動的に現実から解き放たれながらも、シュルレアリスムの変態且つ異なる生物へ移行する生態学的変態、という身体性を孕んでいる。

アニメーション『いたずらする』のメタモルフォシスは、物語を展開させる動機や運動の方向性を多様化した形遊びであった。クルト・シュヴィッターズの『メルツ』——ある町の辻から辻までの間の溝に落ちていたものを拾い集めて製作したコラージュ作品——のように、アニメーションのメタモルフォシスもまた、ある基点から別の点へ動く際に、配列と直観による創造的偶然に委ねて、フォルムを変態させていると言えるだろう<sup>(21)</sup>。それは、形の何かを作家が拾い、次の形へ向かうメタモルフォシスの作画と似ている。一方、グランヴィルの『眠り』は、夢や幻想によって現実とは異なる場所へ向かう旅路や生態系を作り出す。そのために、変態するフォルムという身体性を併置していると考えられる。併置とは、批評家スーザン・ソントグの「シュルレアリスムの伝統は、ありきたりの意味を破壊し、ラディカルな併置を通じて新しい意味ないし反意味を創造する […] 考え方によって、結ばれている<sup>(22)</sup>。」という言葉が示すように、そこには、似通った異なるイメージによるハプニング(思いがけない出来事、番狂わせ)の作用が大きい。アニメーションで言うならば、それは異なるAとBの併置によって展開されるフォルムの変態、運動の展開というハプニングの一種であると言えるだろう。



## - アンリ・マティス

ここでの問いは、a: パルンのアニメーション作品『いたずらする』のメタモルフォシスと、絵画制作プロセスで展開される複数の変形／変態するフォルムとの違いは何か、そして、b: アンリ・マティスの『テーマとヴァリエーション』(1941-43)はアニメーションになり得るか、である。この問いのために、変態するフォルムの記録と画家の絵を描く行為における身体性について考察していく。そのために、マティスの『テーマとヴァリエーション』及びマール・グラーフ画廊での個展(1945)を『いたずらする』の比較対象とする。

1932年頃マティスはシュルレアリストのアンдре・マッソンに、花輪を描いているうちの知らない間に花束が若い女性の輪舞になってしまった<sup>(23)</sup>と言っている。これは小さなエピソードであるが、本文で取り上げているミッキーやグランヴィル、シュルレアリスムにも精通していたヴァルター・ベンヤミン<sup>(24)</sup>の言う「手足に内蔵された記憶の像が意識からのどんな命令もなしに突然、記憶に蘇ってくる」状態と類似しており、こうした身体的なオートマティスムをマティスは経験していたと思われる<sup>(25)</sup>。この身体的なオートマティスムは、ある種の無意識的な直感や夢遊状態だったわけで、マティスが言うところの「霊媒」によって描かれていると解釈できる。ここにメタモルフォシスの考察を照らし合わせてみると何か大切なものを感じざるを得ない。ここから、植物と女性の間で起こるフォルムの変態を想起するからであろう。例えば、オウイディウスの『変身物語』におけるダフネや前述したグランヴィルの『眠り』との関係である。『もう一つの世界』の筆者タクシル・ドゥローロールもまた、花々がいつの間にか女性に変わっていたことを夢の世界として表現<sup>(26)</sup>し、グランヴィルはそれに応えるような挿絵を描いた。これが1844年にフランスで刊行されているので、マティスが『もう一つの世界』を見ていた史実の可能性も考えられる。

マティスが「感覚の映画<sup>(27)</sup>」と呼んだ『テーマとヴァリエーション』は、まず「テーマ」として、1枚の紙に木炭で繰り返しデッサンを上描きし、ある程度、自分の身体が対象のフォルムを修得したら、「ヴァリエーション」として紙1枚ずつにペンで、下描きなしの一発描きによって複数の紙にデッサンしていったものである。「テーマ」も「ヴァリエーション」も、同じモチーフで同じ構図で描いた絵であるので、それらをタイムラインに並べた場合、アニメーションのようにパラパラ絵が動くことが予想できる。アニメーション制作の言葉に置き換えると、「テーマ」はストップモーション撮影による「Straight Ahead」(順次描き)であり、「ヴァリエーション」は作画による「pose-to-pose」(中割り)のようなものである。つまり、「テーマ」と「ヴァリエーション」は、どちらも絵が動くアニメーション的な要素を持ち合わせていることになる。こうした「感覚の映画」である『テーマとヴァリエーション』の特徴は、アニメーションにおけるAとBの間を「リゾーム」のごとく自由に何ものでもないように身体が変態し続ける状態、言い換えれば、メタモルフォシスの根幹をなす点である、と考えられる。

マティスは展示において、『テーマとヴァリエーション』と似たことを行っている。1945年12月7日から同月29日にパリのマール・グラーフ画廊のこけら落としとして開催した個展で、完成した絵画だけでなく

完成に至るまでの途中経過を撮影した写真数点（1つの絵画に対して写真10点以上の場合もある）をわざわざ額装して同じ壁に展示したのである。ポンピドゥーセンターに所属していたマティスに詳しいイザベル・モノ＝フォンテーヌが、これらの写真について、「エタ（段階）」というより「パッサージュ（推移）」の痕跡であるというジャン・ポーランの言葉を用いている<sup>(28)</sup>ことは興味深い。推移とは、時が経つにつれ状態が移りゆく、変化することである。ポン、ポンと段階的にステップアップするというよりは、映画のように変化していく一続きのシークエンスであると考えられる。また、マティスのモデルで助手のリディア・デレクトルスカヤが言うには、マティスが制作中の絵画を写真で撮影するようになったのは1930年代初めであった。撮影のタイミングは、決定的な局面に達した時や重要な段階に至ったと感じた時だったと言う。こうしたことは、例えば『ルーマニアのブラウス』（1940）ならば6ヶ月から9ヶ月以上の長期に渡って続けられた<sup>(29)</sup>そうである。この制作プロセスはアニメーション作家がストップモーション撮影する行為に似ている。これらのことが、『テーマとヴァリエーション』とアニメーションを接近させるのだと考えられる。もちろんその一方で、マティスが画家として目の前の対象物を実直に見て、その形態を捉えようと試みた軌跡であるというのが、この作品に対する前提の見方であろう。

展示風景の写真を見るに、写真をアニメーションにおける一つのコマだと見立てれば、マティスの絵が変容しながら動いているように見ることができる。それはまさに、描く行為がソーマトロープやフェナキストスコープの絵の部分のごとく展示されているようなものであり、さらにそこにモデルの身体のフォルムが変形するというメタモルフォシスの要素が加わっているのである。これは後述するピカソのスケッチブックと比較されるべきものである。ただ、写真がアニメーションのコマのように制作順に展示されていたわけではないことにも注意を向けておかなければならない。この展示について美術史家の林道郎は次のように述べている。

一つの完成に至る線状的なドラマとして見せるのではなく、多方向のベクトルを孕んだものとして見せるという方法をとる。そのことで、完成作の地位もある意味、ひらかれたものになっていると言えるかもしれない。[...] 記録の回路がランダムアクセス的にひらかれた構造になっているとも言える<sup>(30)</sup>。

林が「リゾーム」を念頭に置いて発言したか否かは定かではないが、「リゾーム」(＝非中心化され「ひらかれたシステム」のポジティブな構築)との共通点が多く見受けられる発言である。林の指摘や「リゾーム」の概念は、マティスの制作プロセスを撮影した写真の展示が制作順に並べられていないことと深く関係しており、そのことはメタモルフォシスを考察するうえで大切なことと思われる。なぜなら、マティスにおける身体的オートマティズムや『テーマとヴァリエーション』、マーグ画廊での展示は、衝動的かつ直感的な見えない何かの力や意志、別の言い方をすれば、霊媒（霊媒師の身体が動く）によって変形するフォルムは、「リゾーム」及び「器官なき身体」の特徴——自由で横断的な接続、必然的に性質＝本質を変える多様体、形も持たない変化への潜在的な力——と類似する

からである。

パルンの『いたずらする』におけるメタモルフォシスは、実在に関心がなく、アニメーションの作画のなかで形遊びであったり、シーンをつないで物語を展開させるための動機になっていた。一方、それとは大きく異なり、マティスの制作プロセスや『テーマとヴァリエーション』制作における創造性、及び展示による視覚性で確認できる変形するフォルムは、アニメーションに展開できるが、モデルに対する実直な画家の眼差しによる痕跡としての性質が強い。こうした分析と考察の結果から、アニメーションのメタモルフォシスと画家の絵を描く行為における身体性は、制作プロセスにおいて近いものがあるが、形態や運動への関心に差があるという一例が確認できたことが、問い a の答えとなる。

例えば、マティスによる「テーマ」のデッサンと、辻直之の『3つの雲』(2005) や ALIMO の『人の島』(2011) などのドローイングによるストップモーション・アニメーションのスティルイメージから見て取れる、描かれた痕跡は一見酷似している。しかし、よく見ると、マティスの方はフォルムを意図的に変えているが、辻や ALIMO の場合、モチーフのフォルムはできるだけ維持しようという意図が見られる。変形や変態というよりも動き／運動である。一方で、キャラクターの形態を維持する必要のない、例えば『いたずらする』のようなメタモルフォシス・アニメーションには『テーマとヴァリエーション』はなり得ると思われる。もし、マティスのデッサンや写真をアニメーション化しようと試みたならば、「女性が女性として動いている」というアニメーションにはならないが、メタモルフォシス・アニメーションにはなる、というのが問い b の答えとなる。

## 2. 体験的かつ肉体的に変態するフォルム

第二章では、アニメーション作家ミシェル・クロノワイエのメタモルフォシスを分析した後に、視覚芸術のドローイング及び絵画によるメタモルフォシスを分析し、双方を比較しつつ、いくつかの副問について考察する。

アニメーションは絵画とは異なり、時間表現のなかで物語を語ることができる。すべてのドローイング・アニメーションは、1 フレームごとのイメージの連続によって成り立っており、その基本的構造の下に、物語やキャラクターデザイン、動きや音のリズム、素材の特性、ルールや表現（例えばループやメタモルフォシス）がある。このなかで、アニメーションにおいて、基本的には物語とメタモルフォシスはそれほど相性が良いものではない。メタモルフォシス表現を多様し作品構成の中心とするならば、物語は弱くなる傾向がある。例えば、『蒸気船ウィリー』で生物たちの身体が伸縮することは、小さな出来事（楽器を奏でるとかクレーンに吊るされるとか）とその次のシーンを成立させるために必要であるが、大きな物語、つまり、物語の結末や作品に込められたテーマには直接影響はない（ディズニーアニメが非現実性を鑑賞者に与えることが目的であるならば、ミッキーという妙な生き物が動いているだけで既に事足りている）。言い換えれば、変形や変容をしなくても物語は成立するのである。この場合、メタモルフォシスは物語に付随しない誇張や場繋ぎ、ユーモ

アの要素である。また、ディズニー作品以外の現代ノン・ナラティブ作品におけるメタモルフォシスの特徴は、小さく異なる仕草の羅列、または形遊びである。例えば、中澤ふくみの『変形して奇形する』(2021)では断片のシーンが繋がって一つの作品になっている。始まりから終わりに向かうために少しの展開(与えている、ゆだねている、抑えている、飛んでいる、埋めあわせている、といったカテゴリーが存在する)はあるが、そこに明確な物語は存在しない。作家にとって思い入れはあるにせよ鑑賞者からすると、始まりでなければならないシーンもないし終わりに適したシーンもないように見える。メタモルフォシスを表現に使う作家には、この表現と物語の関係性に必要性を見出さない(そもそも物語に興味がない場合もある)傾向がある。こうしたなか、メタモルフォシスが物語に深く介入している作品を次に見ていく。

### - ミシェル・クロノワイエ

ここでの問いは、ミシェル・クロノワイエの『The Hat<sup>(31)</sup>』(1999)におけるメタモルフォシスとは何か、である。この問いのために、物語に付随した身体性に注目しながら変形/変態の役割について考察していく。

1943年にカナダのケベック州で生まれたミシェル・クルノワイエは、現在、映画芸術科学アカデミー会員のアニメーション監督である。ダダとシュルレアリスムに影響を受けており、『The Hat』を始めNFB(カナダ国立映画庁)で制作した4本の作品は27個の国際的な賞を受賞している。最初にしたアニメーションには、花束に変形する赤ちゃんを腕に抱いた女性の彫刻だったと言う<sup>(32)</sup>。花から女性への変容は、すでに本文中で述べたグランヴィルやマティスのエピソードと酷似している。こうしたメタモルフォシスにおける花と女性に対するこの不思議な引力については、歴史を遡っていけば、多くのマイルストーンがあるであろうが、現時点では全くもって説明できない謎である。

国連子どもの権利条約第29条の中に子供の創造を妨げない旨の内容及び、それをクルノワイエが『An Artist<sup>(33)</sup>』(1994)としてアニメーション化したことがあった。そうした経歴もあって、次に、近親相姦に関する内容をやってみないかとNFBから依頼があった。それで制作した作品が『The Hat』である。この作品は、メタモルフォシスが物語にとって重要な意味を持っている数少ないアニメーション作品である。個人の作家が重たい物語を作ると、作家の体験談のように作品を見てしまう傾向があるが、この作品は彼女の体験談ではない。しかし、彼女は実際に多くのダンサー(an exotic dancer)にインタビューを行った。ダンサーの75%は近親相姦の経験者というデータがあったからである。こうしたリサーチもあって、「私は絵の中のすべてのキャラクターになります。私は自分の感情や個人的な経験を深く掘り下げていきます。手で描くとインクや紙、そして自分の中で醸し出されている物語の間に親密な関係を感じることが出来ます<sup>(34)</sup>。」と彼女は述べている。実際、クルノワイエがトランジション<sup>(35)</sup>(変遷/転移)と呼ぶメタモルフォシスの制作方法は、寝る前に小さなドローイングを描いて、朝起きてそれらを使うかどうかチェックすることを200枚繰り返し、うまくいったものを採用する、というものだ。このように、自分の身体に形態を記憶させる方法は、マティスの絵を描く方法と類似する点でありながらも、ダンサーの体験を自らの身体に浸透させて

いくというクルノワイエ独自の考えに基づいている。

こうした制作方法と物語に筋が通った『The Hat』は、カンヌ映画祭批評家週間でも上映された。この作品の視覚的な特徴は、白い紙に黒いインクによる強いコントラストである。これによってハット帽、女兒、ダンサーという3つのシンプルなモチーフと、強いメッセージ性のある物語とのバランスを保たせている。男性のイメージとして、ハット帽と黒いコートが描かれているが、ハット帽をしっかりと目立たせるためカメラアングルに工夫が見られる。(例えば、男が階段を上がってくる冒頭シーンは制作時におよそ30パターン描くほど執拗にこだわっている<sup>(36)</sup>。)一方、女性のフォルムを描く線は、時に激しく時に弱々しいため、常にフォルムは不安定で不定形でありながら合体と解体が繰り返され、ダンサーの忘れられない記憶の中を彷徨っているような感覚になる。

男性的モチーフであるハット帽が、女兒のワンピースや成人女性の裸体、男性器などに変態することで、女性に対して向けられる男性の性的な欲望を描き出している。また、女兒から成人女性へ身体が変化していくことと、その身体にまわり付く男性の手や無数の眼が、あるバーに来た見知らぬ男性のハット帽を見るたびに、幼い頃の自分の体験がフラッシュバックしてくる様子を想起させる。さらに、女兒の身体は、男性的なモチーフのフォルムを経由し、その後は再び自身の身体のフォルムに戻るが、再び男性的なモチーフのフォルムに変態する。こうして女兒は男性の所有物から逃れることができない。こうしたシーンは、メタモルフォシス表現が作品全体に使われた理由として、すでに作品自体が十分説明しているように思われる。

『The Hat』による物語と女性の身体性に注目し、メタモルフォシスの役割を見てきた。このアニメーションには調査に基づいた身体的テーマの物語と変態するフォルム、そしてクルノワイエの制作プロセスにおける身体性という3つの密接な関係が作品を構成していることが分かった。この作品におけるメタモルフォシスは、物語に「身体性」として積極的に介入する「イメージの力」による表現である。それは、女兒及び女性の身体が異種のハット帽などに横断する「リゾーム」的役割でありつつ、女性と男性を象徴するモチーフが入れ替え可能な「器官なき身体」になっていると解釈することができる。

## - パブロ・ピカソ

ここでの問いは、クルノワイエのアニメーション作品『The Hat』のメタモルフォシスと、絵画制作プロセスで展開される複数の変形／変態するフォルムとの違いは何か、である。この問いのために、画家の絵を描く行為における身体性が、いかに鑑賞者に動的な追体験を与えるのか考察していく。そのために、パブロ・ピカソの『マネに基づく〈草上の昼食〉のための習作』(1961-62)を『The Hat』の比較対象とする。

1961年7月、ピカソはスケッチブックに『マネに基づく〈草上の昼食〉のための習作』を描き続けた。この習作は、紙に鉛筆でマネの『草上の昼食』をほとんど線のみで描き、ページをめくり次の紙に構図を少し変えたり、少し女性のフォルムを変えたりしたものを描き、また次の紙に描く、ということを繰り返していったもので、ピカソ自身が作り出すフォルムの探求の集積である。一見すると、

マティスのマダモア画廊での展示や『テーマとヴァリエーション』との親近性があるため、マティスとの相違点を見てみる。まず、マダモア画廊での展示における写真は一つひとつが作品ではなく、「教育的展覧会」（マティス自身そう呼んでいた）でもあったため、ピカソのスケッチブックとの違いはこの時点で大きい。展示とスケッチブック、写真とドローイングという大きな違いはあるが、マティスの写真もピカソの習作も共に自分のために創作したという共通点がある。次に、『テーマとヴァリエーション』との比較である。絵を次々に描いていく行為は共通しているが、その行為の成果を有益に使ったのはピカソである。スケッチブックのドローイングは尖った鉛筆で描かれたためにその筆圧によって下の紙にドローイングの痕跡が残る。まるでトレース台によって透過された絵（これをアニメーションの制作現場では「オニオンスキン」と呼ぶ）の痕跡がピカソにとって新しい『草上の昼食』を描くきっかけになっている。マティスは自らの身体にフォルムを記憶させる制作プロセスであったが、ピカソはスケッチブックに記録させていたわけである。

美術批評家ロザリンド・E・クラウスが、ピカソの習作に対して「新たな靈感の連続的な高まりによるものではなく、機械的に複製される連作<sup>(37)</sup>」と分析しているように、確かにピカソの習作はマティスのフォルムやコンポジションへの純粋な追求による霊媒とはやや異なるもののように思われる。そう思わせるのは紛れもなく、スケッチブックをヴァリエーション作成のシステムとして利用したことにある。このシステムは、クラウスが指摘している通り、ドローイングを下の紙へと繰り返し返すことでスケッチブックのページがアニメーションの一コマとなり、それを連続させれば動的なドローイングを作れることを可能とする<sup>(38)</sup>。この制作プロセスで、絵を描くという画家の身振りは、アニメーションを作るシステムとして使われているように思われるが、ピカソ自身そんなつもりはないようである。「僕にはね、絵画の役割というのは動きを描いたり、現実を動かしたりすることじゃないんだ。そうじゃなくて、僕が思うに絵画の役割は動きを止めることだ<sup>(39)</sup>」とピカソが言っているように、彼もやはりマティス同様に、絵画の文脈の中で変形させることによってフォルムを探求していたに過ぎない。

こうしたスケッチブックの習作について、クラウスは別の視点で、「ページを順番通りに次々にめくっていくと、人体の形が少しずつズレたり膨らんだりするため、ピカソのアイデアの発展を見守っているというよりも、身振りの動きを観察しているような印象を受ける<sup>(40)</sup>。」とも述べている。少しずつフォルムが動いているのは、モデルが動いたのかピカソが描く位置を動いたのか正確には分からないが、何れにしても、こうしたクラウスの体験は「追体験」と似ていて、画家ピカソの身振りを鑑賞者が身体で感じ取っていると言えるだろう。スケッチブックをめくることは、ピカソの身振りを追体験するとともに、眼ではアニメーション的なメタモルフォシスを見ていることになる。はじめの基本となる絵がスケッチブックの最初のページにあるが、その後まるでバッハのフーガやレーモン・クノーの『文体練習』のごとく、どんどん破綻／変形していき、マネの『草上の昼食』から縁遠くなる。『草上の昼食』は元々スキヤンダラスを巻き起こした作品であったが、1962年8月のスケッチブックでピカソはそこに過度なエロスや風刺をさらに加えており、原作の原型が無くなりつつありマネから離脱している。男女のフォルムも背景の自然も変形し続け、それはもはや模倣

や参照ではなくピカソの線であるだけだ。ただ、その結果、前年のドローイングでは見られなかった裸体の膨やかな肉付きが顕著に出てきている。こうした、メタモルフォシスではなく意図的にフォルムを変えることは、アニメーションでも行われることがある。例えば、同じく、マネの『草上の昼食』を題材にしたパルン作品『草上の朝食』(1987)では、わざとキャラクターのフォルムや顔のスタイルが統一されていない。一見、これは複数の作画スタッフによる制作が要因のように思われるが、決してそうではない。パルンは意図的にヴァリエーションを出して、物語に添いながらも画面が平坦的で単調にならないようにしているのである。

クルノワイエの『The Hat』におけるメタモルフォシスは、物語に「身体性」として積極的に介入するものであった。一方、ピカソの『マネに基づく〈草上の昼食〉のための習作』に見られる、絵画制作プロセスで展開される複数の変形／変態するフォルムは、それとは異なる。まず、ピカソは女性や男性の肉体のフォルムにアニメーション的な運動の要素を求めていないが、スケッチブックに描かれたドローイングの集積が、アニメーションの起源的玩具の機能と似ているため、それが結果的に鑑賞者に画家を追体験する動的な感覚を与えることが分かった。また、ピカソの習作はマネの写実的な描写に比べ、スタイルが出来てきてキャラクター化し始めている。この点は、『The Hat』における物語に付随したメタモルフォシスの身体性とは異なる。これらのことから、ピカソのスケッチブックに見られる変形／変態するフォルムは、追体験と誇張による様式化によって、独自の身体性を作り出していると解釈できる。

## - フランシス・ベーコン

ここでの問いは、クルノワイエのアニメーション作品『The Hat』のメタモルフォシスによって変態する女性の肉体と、変態するフォルムとしてのフランシス・ベーコン絵画の「歪形」の肉体との違いは何か、である。この問いのために、肉体が歪形を経てフォルムの消失が生じることは、死を意味するものになるのかを考察していく。そのためにベーコンの絵画を『The Hat』の比較対象とする。

ベーコンがエドワード・マイブリッジやピカソから創作のインスピレーションを得ていたことはよく知られている。1949年頃からベーコンはマイブリッジの『動く人物』(1887)や『動物の歩行運動』(1887)などの連続写真を多く資料としていたことから、身体による動的な仕草や運動に対する興味を推察することができる。他にもエイゼンシュテイン映画『戦艦ポキョムキン』(1925)の乳母が叫ぶ顔も資料としている。叫ぶ顔と言えば、ドゥルーズは、『不思議の国のアリス』の第6章に出てくるチェシャー猫の微笑と、ベーコンが描く叫ぶ口との類似性を指摘している<sup>(41)</sup>。ベーコンに対しエイゼンシュテインや『不思議の国のアリス』やドゥルーズの指摘が、メタモルフォシスに関するこの考察の過程で表出してくることは興味深い。ここに奇遇ではない何かしらの吸引力があるのかもしれないが、それは本文ではまだはっきりと見えない。

ベーコンの多くの絵にはまるで男性ダンサーのステージのような舞台が描かれている。例えば、『ベッド上の人物のための3つの習作』(1972)には画面上に動的な記号である矢印が描かれている。

また、『アイスキュロスの悲劇〈オレスティア〉から想起した三幅対』（1981）の背景には、中途半端に開いたドアが描かれている。こうした構成は、空間とともに、何かが起こる／起こった時間や運動も表現していると考えられる。さらに、不定形な肉体には影が付いている。影について「生が流れ出る」とベーコンが言うように、影があることで肉の塊は人間の身体へと昇華するのかもしれない。それはアニメーションで例えるならば、立体アニメーションで使われる人形が撮影におけるライティングによって、あたかもその世界が実在するかのように見せる技術／表現である。写真を表現とする美術家の杉本博司は「写真は死を標本化する作業だ。[…] ベーコンの絵はその死体を蘇生させるための祭祀だ<sup>(42)</sup>」と述べている。これを踏まえれば、ベーコンが写真を基に身体の絵画を描くプロセスは、変形した肉体または変形していく肉体を、死から生へと向かわせていると考えられる。一方で、ベーコン論の『感覚の論理学』の訳者である宇野邦一は、ベーコン絵画において「器官なき身体」とは身体の消滅である<sup>(43)</sup>と述べている。

こうした、杉本と宇野の言葉を同列に並べて考察することはやや乱暴かもしれない。しかし、まさに「器官なき身体」のごとく、境界が撤去され混ざり合い揺らぎだけの存在になるように考察を統合する試みを本文ですると、ベーコン絵画に描かれた変形した肉体——ドゥルーズ的に言うなら「歪形」——は、身体は無くなるが生へ向かっているものであるということになる。歪形、つまり、身体を歪めて変形させてもなお、その絵は抽象ではなく具象なんだと強く主張するベーコンは、対象を肉と骨という物質の塊へと戻し、そのモノに動的な要素を加えていることになる。その結果、人物に動きがあるというよりも、モノが動くというアニメーション的な表現となっている。アニメーションは何かしらの肉体を纏った生命を作り出すものであるし、ベーコンが言うように、私たちは肉であり、いつかは死骸になる。

1930年代頃、ベーコンはピカソやシュルレアリスムに関心があった。ベーコンが影響を受けた映画の中に、ルイス・ブニュエルとサルバドール・ダリが作った『アンダルシアの犬』（1929）がある。この映画にも肉としての生物が映し出されている。マイブリッジやエイゼンシュテイン、ブニュエル、こうした映像表現のなかの「動く肉／肉体」をベーコンは、時間が凝縮された絵画空間に落とし込んだ。ベーコン絵画の「運動のシーケンス<sup>(44)</sup>」（英語では shifting sequences、つまり「転移」、「変化」のシーケンスと書かれている）は、ブルトンの夢の中で「動くタブロー」を生み出したとされるオスカル・ドミンゲスの「リトロニスム<sup>(45)</sup>」のように、時間が凝縮された平面空間——ある程度の尺を持った時間がそこに流れている空間——のような生成される変態として描かれたものである。

クルノワイエの『The Hat』における変態する女性の肉体とベーコン絵画における「歪形」の肉体の共通点を確認する。共に、肉体が歪形を経てフォルムの消失が生じることでモノ化する。そして、動的な要素があるため、人物が動くというよりも肉のフォルムが動くという感覚に近い。そして、『The Hat』やベーコン絵画における変態するフォルムは、現象としては死と生がディゾルブしているようなものであると解釈できる。



## 結論

本文で行った考察を振り返る。本文は、バルンの『いたずらする』とクルノワイエの『The Hat』、2つのアニメーションにおけるメタモルフォシスの役割と作用を明らかにするために、諸視覚芸術における「変態するフォルム」を比較対象として分析し考察してきた。創造的かつ視覚的なアニメーション『いたずらする』を分析し考察した結果、メタモルフォシスによる形遊びが運動の方向性を多様にさせていた。これは伸縮性の発展的な変形、つまり変態であった。そして、体験的かつ肉体的なアニメーション『The Hat』を分析し考察した結果、調査に基づいた身体的テーマの物語と変態するフォルム、そしてクルノワイエの制作プロセスにおける身体性という3つの関係が作品を構成していることが分かった。こうしたことを踏まえつつ、アニメーション以外の諸視覚芸術、とりわけシュルレアリスム周辺の作家を中心に比較することで、さらにメタモルフォシスを捉えようと試みた。グランヴィルの場合、似通った異なるイメージの併置によるハプニングの作用が、アニメーションのメタモルフォシスによるハプニング（フォルムの思わぬ変態）と類似する点があった。また、画家が創造するメタモルフォシスは、画家の身体性と制作プロセスに深く関係があった。マティスの『テーマとヴァリエーション』及びマーグ画廊での展示とピカソの『マネに基づく〈草上の昼食〉のための習作』に限って言えば、偶発的ではあるが、それぞれの「描く行為の痕跡」や「画家の描く行為を追体験すること」は、アニメーションになり得る可能性があった。しかし、彼らは目の前の描く対象を実直に、そして経験から来る感性によって描く行為を繰り返し行っており、アニメーション的な運動を表現したいわけではなかった。さらに、ベーコンが描く男性ダンサーのような肉体と、クルノワイエが描く女性ダンサーが持つ身体の記憶を変態表現の比較として接近させた。その結果、双方における動的な歪形の肉体は死と生を出入りしていることが分かった。

主問は、アニメーション作家のプリート・バルン及びミシェル・クルノワイエのメタモルフォシス表現の役割は何か、であった。2つのアニメーションには異種を横断する「リゾーム」における変形する多様体<sup>(46)</sup>的役割と、モチーフが入れ替え可能な「器官なき身体」的役割が備わっていた、というのが答えとなる。つまり、二つ以上の異質な要素の性質を変えず、多様体において接触や離脱するという状況——それを「併置」という言葉でまとめることも可能であろう——は、本文で取り上げたシュルレアリスム周辺の作品の多くに適合している。

また、アニメーションにおけるメタモルフォシスは、ナラティブ及びノン・ナラティブ、双方で活用できる表現であることが再認識できた。それは諸視覚芸術における変態するフォルムとは異なり、また、単に身体の伸縮だけでなく、身体性によって物語を展開させる重要な役割を担うこともできることが明らかになった。その役割の特性が「リゾーム」や「器官なき身体」の概念と類似するのである。例えば分解可能、連結可能、反転可能、変更可能という「リゾーム」の特性とメタモルフォシス作品の特徴は共通点が多い。言い換えれば、「リゾーム」で示された概念のヴィジュアル化とも言える。つまり、メタモルフォシスが「リゾーム」的な佇まいや様相を内包しているということである。さらに言えば、シュルレアリスム周辺及び影響を受けた諸視覚芸術が「リゾーム」であるならば、シュルレアリスムが「リゾーム」でもあると定義できる。そうした場合、これらの

関係を成立させているのがメタモルフォシス表現であると解釈できる。現時点で、メタモルフォシスとは何かと問われれば、それはシュルレアリスムと「リゾーム」を繋ぐものと言える。

本論による創造的かつ視覚的な「変形／変容」や体験的かつ肉体的な「変態」の列挙、及び展開のなかで、これまで見てきたアニメーション及び諸視覚芸術のメタモルフォシス表現には、今まで言及されてきたような単なる形態変遷表現の名称、ということ以外の役割と作用が、生成による変形／変容／変態の連続に付随する「身体性」という領域の存在によって確認できた。こうして明らかにしたことによって、アニメーションにおけるフォルムとナラティブの関係に関する問題の一つが打開された。

## 註

- (1) メタモルフォシス(Metamorphosis):2022年2月の時点でカタカナで検索すると41万件、英語では5880万件。メタモルフォーゼ(Metamorphose):カタカナで検索すると195万件、ドイツ語では952万件。ということは、日本ではメタモルフォーゼが馴染深いのが、世界的にはメタモルフォシスの方が圧倒的に認知されている。本論では「メタモルフォシス」を採用している。
- (2) 手塚治虫と共にマンガやアニメーション文化に力を注いできた鈴木伸一は「メタモルフォーゼで描き進めていくと自分でも思いもかけない変形や変転が展開し始めて面白い。[...]これこそがアニメでしかできないものなんだ。イメージをどんどん広げていく面白さがある」と述べている(鈴木伸一監修、2015年、『アニメなんでも図鑑』、ポプラ社、316頁)。また、『メタモルフォーゼ』という短編マンガ集を出した手塚は、アニメーションのメタモルフォーゼについて次のように述べている。「アニメーションとは、生命の無い物に生命を与える芸術です。自分の描いた絵が動き、色がつき、声を出す、一種の造物主の優越感を感じ、生命を与えたということがすごく楽しいのです。特にその中でもアニメーションを作っていて、メタモルフォーゼを描いていると楽しくて仕方ない。自分にとってメタモルフォーゼの無いアニメーションは全く魅力を感じないのです。」(鈴木伸一監修、2015年、『アニメなんでも図鑑』、ポプラ社、66頁。)
- (3) アニメーションの起源は、洞窟壁画や日本の絵巻物、イランの器、玩具などが挙げられる。映像というカテゴリーの中での起源としても複雑である。例えば、上映と興行という点を重視すればエミール・レイノーの『哀れなピエロ』(1892年)がリストアップされるし、アーサー・メルボルン・ターパーの『マッチ・アピール』(1899年)とも考えられる。キャラクター性でエミール・コールの『ファンタスマゴリー』(1908年)、カートゥーンとして考えればウィンザー・マッケイの『恐竜ガーター』(1914年)を起源として見ることができる。
- (4) Jay Leyda (ed.), 2017, *Sergei Eisenstein ON DISNEY*, Seagull Books.
- (5) Pasi Väliaho, 2017, *Animation and the Powers of Plasticity*, SAGE journals.
- (6) Christian Gasser, 2012, *animation.ch: Vision and Versatility in Swiss Animated Film*, Benteli.
- (7) Tom Gunning, 2013, "The transforming image: The roots of animation in metamorphosis and motion," *Pervasive Animation*, Suzanne Buchan (ed.), Routledge, pp. 52-69.
- (8) 芳川泰久、堀千晶、2015年、『増補新版ドゥルーズキーワード89』、せりか書房、138-139頁。
- (9) 同上、100-101頁。
- (10) オウィディウス著、中村善也訳、1984年、『変身物語(下)』、岩波文庫、307-308頁。(Ovidius, *Metamorphoses*. (翻訳底本: W.S. アンダーソン校訂のトイブナー本。))
- (11) 山村浩二、2006年、『アニメーションの世界へようこそ』、岩波ジュニア新書、23-25頁。
- (12) 原題の『... ja teeb trikke』は近年まで『森の中のマジシャン』とされていた。その理由は当時ソ連であったエストニアの映画はモスクワで検閲され、作品タイトルもそこで勝手に変更された経緯があり、それをまた日本語に訳す際に原題から離れたと思われる。英語表記は『And Plays Tricks』である。『いたづらする』は、筆者がバルンに直接相談し決定したものである。(拙論、2019年、「独立以前のエストニア・アニメーションに関する民族誌的解釈：プリート・バルンの〈不条理〉を視座にして」、東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程博士論文。)
- (13) 同上、348頁。
- (14) 1960年代、70年代のソビエト・エストニアはポップアートが入ってきた時期であり、バルン作品にもその影響が伺える。

- (15) Hasso Krull, 1995, "Risoom ja tuhat platood," *Kunst*, No. 2, *Kunst*, p. 26.
- (16) 山村浩二がメタモルフォシスの中間的なフォルムを「妖怪」と呼んでいることを想起させる。それだけでも妖怪とメタモルフォシスの関係が興味深い。おそらくその始まりは、イラストレーションの創成期に奇獣が描かれたことに由来している——つまり、イラストレーションの役割が目に見えないものを見るようにするためのものということ——ように思われる。本論のなかでこのことを深く言及できないが、諸視覚芸術との関連性を少しだけ垣間見ることができる。(2022年度、愛知県立芸術大学美術学部の講義科目「デザイン・工芸論A」で山村氏が発言された。)
- (17) 今井隆介, 2013年, 「ディズニー (抄訳)」、『表象』、月曜社、159頁。
- (18) シャルル・ボードレールは、「外国の風刺画家たち数人」(1857年10月15日号の『現在』誌が初出)のなかで、ゴヤの幻想性や風刺性を評価し、「フランスの風刺画家たち数人」(1857年10月1日号の『現在』誌が初出)のなかで、グランヴィールのアナロジー、及び夢や悪夢の継起を造型的な形態の下に記録したことを「滑稽」という言葉で酷評している。(シャルル・ボードレール著、阿部良雄訳、1999年、『ボードレール批評1』、ちくま学芸文庫、288-293頁、272-274頁。) おそらくボードレールは、グランヴィールの絵に風刺性しか見ておらず、その先のアニメーション的な生命の置換をイメージできていない。
- (19) ゴヤの絵画『理性の眼りは怪物を生む』(1799年)のキャプションには、「理性が放棄された幻想は信じ難い怪物を生む。理性と結びついて幻想は芸術の母であり驚異の起源である。／Imagination abandoned by reason produces impossible monsters; united with her, she is the mother of the arts and source of their wonders.」と記載されている。
- (20) 今井、前掲書、153-154頁。
- (21) スーザン・ソntag著、高橋康也、出淵博、他訳、1996年、『反解釈』、筑摩書房、422頁を参照。
- (22) スーザン・ソntag著、高橋康也、出淵博、他訳、1996年、『反解釈』、筑摩書房、421頁。(Susan Sontag, 1987, "Happeneings: an art of radical juxtaposition," *Against Interpretation*, Andre Deutsch, p. 269)
- (23) 天野知香, 2004年, 「マダモア画廊におけるマティス展覧会 1945年12月7日 - 12月29日」、『マティス展』、読売新聞東京本社、NHK、132頁。また、近年の研究では古屋詩織の論文の中でも「花東が踊る娘たちに変化する」というマティスの言葉が取り上げられている。(古屋詩織, 2021, 「マッソンと対話するマティス——デッサンにおける無意識をめぐって——」、『フランス文学語学研究 第40号』、53-68頁。)
- (24) ミッキーに関しては「複製技術時代の芸術作品」、グランヴィールに関しては「バサージュ論集」第1巻と第3巻、シュルレアリスムに関しては『ヴァルター・ベンヤミン著作集』の8を参考にさせていただきたい。
- (25) 古屋、前掲書、61頁。
- (26) 「アップルは最愛の人を恍惚の霧の中で見失った。[...] いた! いや違う、あれは無限の翼を広げている鳥だ。[...] ついに彼は彼女をとらえた。腰を掴み、美しい顔を間近に見た。ところがなんとしたことか、彼が腕に抱きしめたのは、咲いた花を生けた花瓶に過ぎなかった。だが、今度こそは彼女を逃がさないぞ。顔も、軽やかなドレスも、エレガントな歩みも彼女に間違いない。アップルは慌てて近寄った。しかし、姿は突然消え、花々の雲の中に紛れてしまった。花々は花飾りとなり、その先は蛇のように地を這っていった。それは、女というものの永遠の恐るべき象徴だった。」(鹿島茂, 2011年、『グランヴィール - 19世紀フランス幻想版画 -』、求龍堂、32-33頁。)
- (27) マティスは自身の素描制作について、数名に宛てた手紙で「映画」という言葉を用いている。まず、1942年2月、ルイ・アラゴンには「私のスナップ素描は本命のやつではありません。それはただ、本来の、タブローの制作の最中にたえず思い浮かべる一続きの映画にすぎない」／1945年2月、ピエール・マティスには「画家の感情の映画術。創造者から与えられた主題の制作過程で次々に生まれてくる一連のイメージ」／フランシス・カルコには「これは私が、わが感受性の映画と呼んでいるもの」と書いており(Henri Matisse, 1972, *Écrits et propos sur l'art*, Hermann (二見史郎訳、1978年、アンリ・マティス『マティス 画家のノート』、みすず書房、190頁)、多くの枚数デッサンを描くことになる『ヴァリエーション』を「映画」と表現している。
- (28) 天野、前掲書、132頁。イザベル・モノフォンテースの原文(Lydia Delectorskaya, 1986, "...l'apparente facilité Henri Matisse Peintures de 1935-1939," Adrien Maeght Editeur, p. 8の序文)も参考にしている。
- (29) 同上、131頁。
- (30) 林道郎, 2021年, 「unlearnのためのレッスン——手探りするアンリ・マティス 対談 池田剛介+林道郎」、『ユリイカ 特集アンリ・マティス』、2021年5月号、青土社、176頁。
- (31) 作品動画のリンク先: [https://www.nfb.ca/film/the\\_hat/](https://www.nfb.ca/film/the_hat/). (2022年3月14日。)
- (32) Ben Mitchell, "Q&A with Michèle Cournoyer, director of 'The Hat' and 'Soif,'" *Skwigly Online Animation Magazine*, <https://www.skwigly.co.uk/michele-cournoyer/>. (2022年3月14日。)
- (33) 作品動画のリンク先: <https://www.nfb.ca/film/artist/>. (2022年3月14日。)
- (34) Ben Mitchell, *op. cit.* (2022年3月14日。)

- (35) Michèle Cournoyer, "Michèle Cournoyer: Comments on making The Hat," *Animating the Unconscious: Desire, Sexuality, and Animation*, Jayne Pilling (ed.), WallFlower, 2012, p. 33.
- (36) *ibid.*, pp. 31-33.
- (37) Rosalind E. Krauss, 1994, *The Optical Unconscious*, The MIT Press paperback edition, p. 229. (ロザリンド・E・クラウス著、谷川渥、小西信之訳、2019年、『視覚的無意識』、月曜社、329頁。)
- (38) Rosalind E. Krauss, 1998, "The im/pulse to see," *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture*, Hal Foster (ed.), The New Press, pp. 51-75. (ロザリンド・E・クラウス著、樽沼範久訳、2007年、『見る衝動／見させるパルス』、『視覚論』、平凡社、81-115頁。)
- (39) Krauss, 1994, *op. cit.*, p. 210. (谷川、小西訳、前掲書、325頁。)
- (40) Krauss, 1998, *op. cit.*, P. 70. (樽沼訳、前掲書、106頁。)
- (41) このことは、美学者の谷川渥が『肉体の迷宮』の中でも同様のことを書いているが、ドゥルーズからの引用については何も記述されていない。(谷川渥、2013年、『肉体の迷宮』、ちくま学芸文庫、280-293頁。)
- (42) 杉本博司、2013年、『フランシス・ベーコン——神妙なるズレ』、『美術手帖』、2013年3月号、美術出版社、62頁。
- (43) 宇野邦一、2016年、『訳者解説 〈図像〉の哲学とは何か』、ジル・ドゥルーズ著、『フランシス・ベーコン 感覚の論理学』、河出書房新社、237頁。
- (44) ジル・ドゥルーズ著、宇野邦一訳、2016年、『フランシス・ベーコン 感覚の論理学』、河出書房新社、55頁。(Gilles Deleuze, Trans. Daniel W. Smith, 2003, *Francis Bacon: the logic of sensation*, Continuum, p. 36.)
- (45) 進藤久乃、2014年、『シュルレアリスム絵画の「四次元」』、『日本フランス語フランス文学研究』No. 104、日本フランス語フランス文学会、249-250頁。
- (46) Gilles Deleuze / Félix Guattari, 1980, *Mille Plateaux*, Les Éditions de Minuit, pp. 9-37. (ジル・ドゥルーズ+フェリックス・ガタリ著、宇野邦一、小沢秋広、他訳、2010年、『千のプラトー 上』、河出書房、15-61頁。)

## 執筆者

有持 旭 (美術学部メディア映像専攻 准教授)